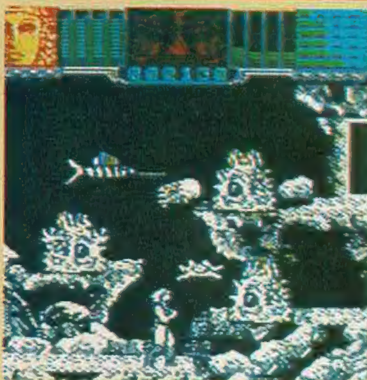
# Uma rotina agradável

Por JOÃO CRUZ

Semanalmente, temos vindo a atender os vários pedidos dos nossos leitores, através das suas cartas, tornando toda esta azáfama semanal uma rotina bastante agradável. Prosseguimos, respondendo a mais solicitações dos nossos jovens leitores. Começamos pelo Nuno Rodrigues, de Paço — Magalhães — 4980 Ponte da Barca, que possui um Spectrum 128 K há pouco tempo e deseja entrar em contacto com outros leitores para que o ajudem a rapidamente se integrar neste mundo da Micromania. Continuamos com a missiva do Eduardo Marques (o ED Explosivo, assim se intitula), da Rua 38 n.° 783 — Anta — 4500 Espinho, na qual este nosso leitor se oferece para dar Pokes, dicas, etc., para um enorme lote de jogos, a todos os jovens interessados. Podem também contactá-lo através do telefone 723143, da rede do Porto. Temos agora as seguintes dicas, enviadas pelo André Reis, da Rua Roberto Ivens, 477-3.° T — 4450 Matosinhos: em STREET FIGHTER, para derrotarmos os inimigos facilmente, basta carregar na tecla para baixo e no disparar; no RENEGADE, para derrotar o mausão do terceiro nível, basta afastarmo-nos dele e quando ele se dirigir na nossa direcção, desferimos um golpe no ar; em ROLLING THUNDER, carregar nas teclas J, I, M, B, O no modo Sinclair e teremos vidas infinitas... Este leitor pede ainda ajuda para os seguintes programas: WHERE TIME STOOD STILL, MICKEY MOUSE, BRAVESTAR e PINK THE PANTHER. Prosseguimos com a solicitação do Ricardo Miguel Silva, da Rua do Sobreiro, 791 — Senhora da Hora — 4450 Matosinhos, que desejava saber como se introduzem Pokes no computador (Spectrum, claro!). Quem se dignar a dar um esclarecimento a este leitor, já sabe como proceder. Temos, para terminar, as seguintes dicas de António Pedro Pinho, da Rua da Rasa, 201-2.° — 4400 V. N. Gaia: THE NEWZEALAND STORY — no écran do menu escrever FLUFFY para obter vidas infinitas e PHILLIP para poder obter jogadas extra (isto só depois de ter definidas as teclas); SAVAGE (códigos) — no nível 2 é SABATTA, no nível 3 é FERGUS... E uma vez mais vos deixamos, ficando aguardar as vossas sempre preciosas colaborações acerca de tudo relacionado com o emocionante mundo dos videojogos!

## O QUE JÁ SE JOGA...



### HAMMERFIST

Eis um breve resumo do argumento deste excelente jogo de acção... Tudo se passa no futuro, onde o domínio sobre a holografia é total e há quem se aproveite desse facto para, uma vez mais, subjugar a humanidade. No entanto, algo corre mal a esse malfeitor, não conseguindo impedir distúrbios graves a nível dos mundos paralelos criados pela holografia. E eis que nesse caos surgem dois heróis, Hammerfist e Metalisis, que juntam esforços e habilidades para superarem cada uma das dificuldades impostas pelos diferentes mundos holográficos em que estão activos. Um pouco confuso, não é? Mas o melhor que têm a fazer é jogar este excelente HAMMERFIST pois, tecnicamente, é soberbo e delicia todos os apreciadores de jogos de pura acção.

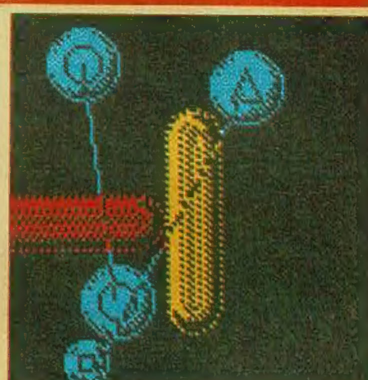
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 48 K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ACÇÃO A VALER!




### RAINBOW ISLANDS

Nunca o clássico BUBBLE BOBBLE deu tanto prazer a jogar como este soberbo RAINBOW ISLANDS ou, se preferirem, BUBBLE BOBBLE 2. O argumento deste tremendo clássico jogo de plataformas baseia-se no salvamento dos arco-íris da extinção e, para tal, há que percorrer as sete ilhas mágicas do mundo da fantasia, evitando todos os seres maléficos que por elas perambulam e que os oceanos «afoguem» todas as nossas esperanças de levarmos a bom termo a nossa missão. RAINBOW ISLANDS, repleto de pormenores técnicos, é possuidor de uma adictividade sem precedentes. Os gráficos, os cenários, os personagens, os efeitos sonoros, todos estes factores se conjugam perfeitamente, conferindo a este jogo todo um colorido, tanto a nível visual, como a nível emocional!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/PLATAFORMA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 48 K: 18.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UM CLÁSSICO SEM PRECEDENTES!



### E-MOTION

Este videojogo transmite-nos logo à primeira vista um diferente lote de «e-moções». Olhando para a sua apresentação temos uma ideia de um jogo simplista. Jogando-o somos cativados pela sua complexidade que lhe confere uma adictividade digna de um TETRIS e outros jogos do género. E-MOTION é, no aspecto visual, uma visão «ao microscópio» de um relativo número de átomos. Confuso? Então vejam a que se resume o objectivo deste «quebra-cabeças»... De um determinado conjunto de bolas apresentadas no «écran», temos de agitar todas as que se apresentam semelhantes e, deste modo, as fazemos desaparecer. Isto com a ajuda da nossa pequena nave «à la ASTEROIDS»! Se errarmos, as bolas multiplicam-se e temos um tempo-limite... Enfim, só jogando este E-MOTION o percebemos!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: JOGO «PUZZLE».
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48 K: 15.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: PARA «CRACKS» MENTAIS!

[redacted]

[redacted]

## JOGOS DE TOPO

| A C Ç Ã O | A V E N T U R A | L E I T O R E S |
|---|---|---|
| 1 – RAINBOW ISLANDS | 1 – AVENTURA ORIGINAL | 1 – RAINBOW ISLANDS |
| 2 – HAMMERFIST | 2 – ZIPI Y ZAPE | 2 – BLACK TIGER |
| 3 – BLACK TIGER | 3 – KE RULEN LOS PETAS | 3 – THE UNTOUCHABLES |
| 4 – CRACKDOWN | 4 – CARVALHO | 4 – GHOULS'N GHOSTS |
| 5 – X - OUT | 5 – JACK THE RIPPER | 5 – CHASE HQ |

## JUÍZES NACIONAIS



**Carlos Manuel da Costa Silva**
**Br. da Previdência**
**N.º 8**
**5400 CHAVES**

### TURBO OUT-RUN

Seguindo o sucesso do ano 1988, que foi a conversão do famoso jogo de corrida em auto-estrada, o OUT-RUN, eis que nos surge, desta vez, o TURBO OUT-RUN. Este jogo leva-nos numa corrida através de 16 níveis, pela América. Durante o nosso percurso teremos que nos desviar dos carros que surgem, nomeadamente, Porsche, carros-patrulha e outros condutores perigosos... Podemos escolher entre mudanças automáticas ou manuais e, ainda, outros pormenores técnicos. TURBO OUT-RUN é a experimentar!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 17.
SOM 48 K: 16.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: O MELHOR JOGO DE CONDUÇÃO!



**Luís Filipe da Costa Silva**
**Br. da Previdência**
**N.º 8**
**5400 CHAVES**

### SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

É deveras surpreendente como existem jogos que, cativando de tal forma uma pessoa, esta perde completamente a noção do tempo. Joga-se, assim, várias partidas sem o menor vestígio de cansaço, pois, de prova a prova, tornam-se cada vez mais adictivos. É o caso deste estupendo SUPER SCRAMBLE SIMULATOR, um jogo que deliciará todos os amantes de motocrosse e mesmo aqueles que gostam de desafios emocionantes. Controlar a aceleração, o travão e a troca de mudanças é a nossa luta neste excelente SUPER SCRAMBLE.

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48 K: 17.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: INDISPENSÁVEL PARA OS FANÁTICOS DO MOTOCROSSE.